Regulile de la poker

Versiune 2.0 2019-03-27

Această secțiune a ghidului descrie regulile de la poker pentru:

- Jocurile pe bani
- Turnees

Secțiunea Mâinile de poker descrie ierarhia mâinilor de poker.

Jocurile pe bani

Această secțiune a ghidului descrie regulile de la poker pentru următoarele tipuri de jocuri pe bani:

- Texas Hold'em
- Omaha
- Banzai – Versiunea scurtă a Texas Hold'em

Secțiunea Mâinile de poker descrie ierarhia mâinilor de poker.

La oricare dintre aceste jocuri este folosit un pachet de cărți de joc. Pachetul este amestecat după fiecare înfruntare.

Texas Hold’em

No Limit Texas Hold'em este momentan cea mai populară variantă de poker din lume. Fiecare jucător are două cărți personale (cunoscute și ca „cărți hole”) pe care doar el le poate vedea. În timpul jocului, sunt împărțite cinci cărți comune pe mijlocul mesei. Fiecare jucător poate vedea aceste cărți și le poate folosi pentru a forma cea mai bună mână posibilă de cinci cărți de la poker prin combinarea acestora cu cărțile hole.

Cum se joacă

Unibet Poker folosește mese cu șase locuri pentru jocurile pe bani. Când trei jucători intră la masă, începe o mână. Jucătorii nu pot fi așezați imediat deoarece s-ar putea să nu fie suficienți jucători pentru a începe o masă nouă. În astfel de cazuri, respectivii jucători sunt puși într-o coadă de așteptare și primesc informațiile corespunzătoare. Aceștia pot părăsi coada în orice moment, însă în majoritatea cazurilor vor trebui să aștepte timp de câteva secunde.

Aleatoriu, un jucător primește „butonul Crupier”, acesta marchează locul de începere a rundelor de pariere și unde sunt puse blind-urile. următorii doi jucători după butonul crupierului, în sensul acelor de ceasornic, pun un „Blind mic” și un „Blind mare” - pariuri obligatorii de mărime fixă. Excepție: Dacă la masă joacă doar doi jucători (situație heads-up), crupierul primește Blind-ul mic și Blind-ul mare merge la alt jucător. Sunt împărțite două cărți la fiecare jucător.

Un jucător nou trebuie să aștepte până când primesc cărți în poziția Blind mare înainte să se alăture mâinii. Mâna începe când sunt minim trei jucători la masă care nu o părăsesc. Excepție: Dacă mâna anterioară a avut trei sau mai mulți jucători, însă această mână are doar doi, mâna va începe oricum.

După aceasta, apare prima rundă de pariere, începând de la jucătorul aflat imediat în sensul acelor de ceasornic după Blind mare. După aceea, sunt împărțite trei cărți comune numite „flop” și există o rundă de pariere (începând cu primul jucător în sensul acelor de ceasornic de la buton, ca la toate rundele ulterioare de pariere).

Este împărțită încă o carte comună (a patra în general) denumită „turn” și urmează o rundă de pariere. Este împărțită și ultima carte comună (a cincea în general) denumită „river” și urmează o rundă de pariere și o înfruntare.

Runda de pariere

În timpul unei runde de pariere, fiecare jucător care încă mai are cărți și nu este „all-in” poate să acționeze cel puțin o dată, în sensul acelor de ceasornic, începând cu jucătorul după Blind mare de la prima (adică preflop) rundă de pariere și de la jucătorul după butonul crupier în timpul următoarelor runde.

Runda de pariere începe cu fiecare jucător acționând o singură dată. Dacă orice jucător pariază sau plusează în timpul rundei, runda continuă în sensul acelor de ceasornic până când toți jucătorii care încă mai joacă mâna au echivalat toate pariurile făcute sau au renunțat. Ultimul jucător care acționează va fi primul care a fost activ (care nu a renunțat, care nu este all-in) înaintea celui care a făcut ultimul pariu sau plusare. Când îi vine rândul, jucătorul are următoarele opțiuni:

Renunțare

Renunță la mână. Jucătorul nu mai primește cărți, acesta nu mai are cărți, nu poate câștiga nicio parte din miză și nu mai trebuie să ia nicio altă decizie.

Pas

Jucătorul lasă să treacă rândul său fără a paria. Posibil doar dacă nu s-a făcut nicio pariere/plusare la această rundă de pariere. Excepție: Jucătorul care a pus Blind mare poate face pas la prima (preflop) rundă de pariere dacă nimeni nu a plusat.

Sec

Jucătorul egalează pariurile/plusările făcute până atunci și continuă cu mâna sa. Acest lucru este posibil doar dacă există un pariu sau plusare la runda de pariere. Excepție: Nu se poate face sec la prima (preflop) rundă de pariere dacă nimeni nu a plusat deoarece jucătorul face sec la suma din blind mare.

Pariere/Plusare

Acestea reprezintă aceeași acțiune - realizarea/mărirea pariului. Termenul „pariu” este folosit atunci când nu a existat un pariu anterior la aceeași rundă, „plusare” este folosit când exista un pariu anterior. Jucătorul poate selecta suma pe care o pariază/plusează în anumite limite:

- Dacă a exista o pariere/plusare anterioară, noul pariu trebuie să fie cel puțin egal sau mai
- mare. De exemplu, după un pariu 5, plusare la 15, următoarea plusare trebuie să fie minim 25 deoarece cea mai mare plusare a fost cu 10 mai mare.

- Pariul/plusarea trebuie să fie cel puțin de mărimea Blind mare

- Există o excepție atunci când pariul vă pune all-in, explicată în secțiunea următoare.

All In

Jucătorii au câteva opțiuni speciale când banii de care dispun nu sunt suficienți pentru a face un sec complet sau o plusare legală. Un jucător care este „all-in" nu mai participă la rundele de pariere, însă poate vedea mâna până la capăt și în timpul înfruntării poate câștiga toți banii pe care a putut să îi egaleze. Banii din miză sunt împărțiți în „miza principală" (miza pe care toți jucătorii care încă au cărți o pot câștiga) și un număr variabil de mize secundare (alcătuite din pariuri pe care doar câțiva jucători au reușit să le egaleze) all-in. De exemplu, dacă jucătorii A și B pariază și fac sec la 1000 în timpul unei mâini și jucătorul C este all-in pentru 100, există o miză principală de 300 pe care A, B sau C o pot câștiga și o miză secundară de 1800 pe care doar A sau B o pot câștiga.

- Dacă un jucător are de făcut un pariu sau plusare mai mare decât suma rămasă, acesta poate face sec cu toți banii rămași și sunt considerați all-in după aceea

- Dacă parierea tuturor banilor rămași jucătorului este un pariu legal (mai mult decât plusarea minimă) și jucătorul poate paria/plusa legal, acesta poate alege să parieze/pluseze all-in. Pariul/plusarea este tratată normal și jucătorul este tratat all-in după aceea.

- Dacă un jucător are mai mulți bani decât este necesar pentru sec, însă mai puțini decât valoarea minimă legală pentru pariere/plusare, acesta poate paria/plusa all-in. Această plusare nu „redeschide" parierea, adică dacă runda de pariere continuă doar fiindcă jucătorii nu au egalat acest pariu, ei au doar opțiunea de sec sau renunțare, nu mai pot plusa în continuare. De exemplu, jucătorul A zice pas, jucătorul B face un pariu legal, jucătorul C face sec, jucătorul D face un all-in cu valoare mai mică. Acum jucătorul A are toate opțiunile normale (deoarece are de înfruntat pariul „legal" de la B), însă dacă renunță sau face sec, jucătorii B și C au opțiunea doar de a face sec sau să renunțe la pariul lui D.

Un caz special

Dacă sunt mai multe all-in cu valori mai mici în succesiune, fără niciun sec între ele, și acestea se adună formând o plusare legală, atunci ultima plusare cu valoare mai mică redeschide parierea. De exemplu, jucătorul A pariază 10, jucătorul B face sec, jucătorul C plusează all-in la 18. Această plusare (8) este mai mică decât 10 și nu redeschide parierea. Acum jucătorul D plusează și el allin la un total de 25. Nu s-a făcut sec între all-in-uri și totalul plusărilor (8+7) este peste valoarea minimă 10, deci plusarea lui D redeschide parierea și A și B au opțiunea de a plusa când le vine rândul.

Înfruntarea

După runda finală de pariere (river), jucătorii care încă au cărți (jucătorii care sunt all-in sau care au egalat toate pariurile și plusările) își arată cărțile lor hole și cea mai bună mână de poker câștigă. Miza principală și fiecare miză secundară este împărțită separat, fiecare fiind acordată celei mai bune mâini de poker de la jucătorii care au format respectiva miză/miză secundară și care însă sunt în mână. Este posibil ca mai mulți jucători să dețină aceeași mână de poker de cinci cărți. Dacă aceasta este și mâna cea mai bună, miza este împărțită egal între cele mai bune mâini. Cenți impari sunt acordați în ordinea acelor de ceasornic începând cu primul jucător de la buton.

Cea mai bună mână de poker din cinci cărți este aleasă din totalul de șapte cărți (două cărți hole și cinci cărți comune), putând fi folosit orice număr de cărți hole (0, 1 sau 2).

Secțiunea Mâinile de poker descrie ierarhia mâinilor de poker.

Ridicarea de la masă

Dacă un jucător dorește să ia o pauză, acesta intră în modul ridicare. În modul ridicare, jucătorul continuă să fie la masă, însă nu va primi cărți și nu va plăti niciun blind. Jucătorul va rămâne în modul ridicare până când se decide să participe din nou la acțiune. Dacă jucătorul rămâne ridicat timp de mai mult de 10 minute, acesta va fi scos de la masă și va reveni în lobby.

Dacă jucătorul ratează rândul său pentru a pune orice blind în timp ce este ridicat de la o masă, acesta va trebui să aștepte din nou rândul său pentru a pune din nou Blind mare.

În caz de probleme

Dacă un jucător pierde conexiunea cu serverul jocului când acțiunea ajunge la acesta, serverul va aștepta mai întâi să se termine durata normală permisă pentru decizii și, după aceea, mai așteaptă suplimentar 20 de secunde pentru ca jucătorul să se reconecteze. Dacă jucătorul nu sa reconectat în acest timp, decizia este luată automat pentru acesta. Decizia automată va fi sec dacă este posibil, altfel va fi renunțare. În plus, jucătorul va fi setat ca fiind ridicat la finalul mâinii.

În cazul improbabil al unei erori de server care împiedică finalizarea mâinii, mâna va fi anulată și toate pariurile returnate jucătorilor. Fiecare pariu nedecis și nerezolvat de la jocurile incomplete va fi anulat după 90 de zile și va fi donat în scopuri caritabile.

Omaha

Omaha Poker este un joc cu cărți comune similar cu Texas Hold'em, cu diferența că fiecare jucător primește patru cărți hole și trebuie să folosească exact două dintre acestea. În timpul jocului, sunt împărțite cinci cărți comune pe mijlocul mesei. Fiecare jucător poate vedea aceste cărți și le poate folosi pentru a forma cea mai bună mână posibilă de cinci cărți de la poker combinând exact trei dintre acestea cu exact două dintre cărțile hole.

Omaha Pot Limit este o formă interesantă de poker care a câștigat popularitate în ultimii ani. Se desfășoară rapid și mizele mari au făcut-o populară în special în Europa unde este de departe a doua cea mai jucată formă de poker după Texas Hold'em No Limit.

Cum se joacă

Unibet Poker folosește mese cu șase locuri pentru jocurile pe bani. Când trei jucători intră la masă, începe o mână.

Jucătorii nu pot fi așezați imediat deoarece s-ar putea să nu fie suficienți jucători pentru a începe o masă nouă. În astfel de cazuri, respectivii jucători sunt puși într-o coadă de așteptare și primesc informațiile corespunzătoare. Aceștia pot părăsi coada în orice moment, însă în majoritatea cazurilor vor trebui să aștepte timp de câteva secunde.

Aleatoriu, un jucător primește „butonul Crupier", acesta marchează locul de începere a rundelor de pariere și unde sunt puse blind-urile.

Ultima actualizare următorii doi jucători după butonul crupierului, în sensul acelor de ceasornic, pun un „Blind mic" și un „Blind mare" - pariuri obligatorii de mărime fixă. Excepție: Dacă la masă joacă doar doi jucători (situație heads-up), crupierul primește Blind-ul mic și Blindul mare merge la alt jucător.

Sunt împărțite două cărți la fiecare jucător.

Un jucător nou trebuie să aștepte până când primesc cărți în poziția Blind mare înainte să se alăture mâinii. Mâna începe când sunt minim trei jucători la masă care nu o părăsesc. Excepție: Dacă mâna anterioară a avut trei sau mai mulți jucători, însă această mână are doar doi, mâna va începe oricum.

După aceasta, apare prima rundă de pariere, începând de la jucătorul aflat imediat în sensul acelor de ceasornic după Blind mare.

După aceea, sunt împărțite trei cărți comune numite „flop" și există o rundă de pariere (începând cu primul jucător în sensul acelor de ceasornic de la buton, ca la toate rundele ulterioare de pariere). Este împărțită încă o carte comună (a patra în general) denumită „turn" și

urmează o rundă de pariere. Este împărțită și ultima carte comună (a cincea în general) denumită „river” și urmează o rundă de pariere și o înfruntare.

Runda de pariere

În timpul unei runde de pariere, fiecare jucător care încă mai are cărți și nu este „all-in” poate să acționeze cel puțin o dată, în sensul acelor de ceasornic, începând cu jucătorul după Blind mare de la prima (adică preflop) rundă de pariere și de la jucătorul după butonul crupier în timpul următoarelor runde.

Runda de pariere începe cu fiecare jucător acționând o singură dată. Dacă orice jucător pariază sau plusează în timpul rundei, runda continuă în sensul acelor de ceasornic până când toți jucătorii care încă mai joacă mâna au echivalat toate pariurile făcute sau au renunțat. Ultimul jucător care acționează va fi primul care a fost activ (care nu a renunțat, care nu este all-in) înaintea celui care a făcut ultimul pariu sau plusare.

Când îi vine rândul, jucătorul are următoarele opțiuni:

Renunțare

Renunță la mână. Jucătorul nu mai primește cărți, acesta nu mai are cărți, nu poate câștiga nicio parte din miză și nu mai trebuie să ia nicio altă decizie.

Pas

Jucătorul lasă să treacă rândul său fără a paria. Posibil doar dacă nu s-a făcut nicio pariere/plusare la această rundă de pariere. Excepție: Jucătorul care a pus Blind mare poate face pas la prima (preflop) rundă de pariere dacă nimeni nu a plusat.

Sec

Jucătorul egalează pariurile/plusările făcute până atunci și continuă cu mâna sa. Acest lucru este posibil doar dacă există un pariu sau plusare la runda de pariere. Excepție: Nu se poate face sec la prima (preflop) rundă de pariere dacă nimeni nu a plusat deoarece jucătorul face sec la suma din blind mare.

Pariere/Plusare

Acestea reprezintă aceeași acțiune - realizarea/mărirea pariului. Termenul „pariu” este folosit atunci când nu a existat un pariu anterior la aceeași rundă, „plusare” este folosit când exista un pariu anterior. Jucătorul poate selecta suma pe care o pariază/plusează în anumite limite:

- Dacă a exista o pariere/plusare anterioară, noul pariu trebuie să fie cel puțin egal sau mai mare. De exemplu, după un pariu 5, plusare la 15, următoarea plusare trebuie să fie minim 25 deoarece cea mai mare plusare a fost cu 10 mai mare.

- Pariul/plusarea trebuie să fie cel puțin de mărimea Blind mare

- Există o excepție atunci când pariul vă pune all-in, explicată în secțiunea următoare

All In

Jucătorii au câteva opțiuni speciale când banii de care dispun nu sunt suficienți pentru a face un sec complet sau o plusare legală.

Un jucător care este „all-in” nu mai participă la rundele de pariere, însă poate vedea mâna până la capăt și în timpul înfruntării poate câștiga toți banii pe care a putut să îi egaleze. Banii din miză sunt împărțiți în „miza principală” (miza pe care toți jucătorii care încă au cărți o pot câștiga) și un număr variabil de mize secundare (alcătuite din pariuri pe care doar câțiva jucători au reușit să le egaleze) all-in.

De exemplu, dacă jucătorii A și B pariază și fac sec la 1000 în timpul unei mâini și jucătorul C este all-in pentru 100, există o miză principală de 300 pe care A, B sau C o pot câștiga și o miză secundară de 1800 pe care doar A sau B o pot câștiga

- Dacă un jucător are de făcut un pariu sau plusare mai mare decât suma rămasă, acesta poate face sec cu toți banii rămași și sunt considerați all-in după aceea

- Dacă parierea tuturor banilor rămași jucătorului este un pariu legal (mai mult decât plusarea minimă) și jucătorul poate paria/plusa legal, acesta poate alege să parieze/pluseze all-in. Pariul/plusarea este tratată normal și jucătorul este tratat all-in după aceea.

- Dacă un jucător are mai mulți bani decât este necesar pentru sec, însă mai puțini decât valoarea minimă legală pentru pariere/plusare, acesta poate paria/plusa all-in. Această plusare nu „redeschide” parierea, adică dacă runda de pariere continuă doar fiindcă jucătorii nu au egalat acest pariu, ei au doar opțiunea de sec sau renunțare, nu mai pot plusa în continuare. De exemplu, jucătorul A zice pas, jucătorul B face un pariu legal, jucătorul C face sec, jucătorul D face un all-in cu valoare mai mică. Acum jucătorul A are toate opțiunile normale (deoarece are de înfruntat pariul „legal” de la B), însă dacă

renunță sau face sec, jucătorii B și C au opțiunea doar de a face sec sau să renunțe la pariul lui D.

Un caz special

Dacă sunt mai multe all-in cu valori mai mici în succesiune, fără niciun sec între ele, și acestea se adună formând o plusare legală, atunci ultima plusare cu valoare mai mică redeschide parierea. De exemplu, jucătorul A pariază 10, jucătorul B face sec, jucătorul C plusează all-in la 18. Această plusare (8) este mai mică decât 10 și nu redeschide parierea. Acum jucătorul D plusează și el allin la un total de 25. Nu s-a făcut sec între all-in-uri și totalul plusărilor (8+7) este peste valoarea minimă 10, deci plusarea lui D redeschide parierea și A și B au opțiunea de a plusa când le vine rândul.

Înfruntarea

După runda finală de pariere (river), jucătorii care încă au cărți (jucătorii care sunt all-in sau care au egalat toate pariurile și plusările) își arată cărțile lor hole și cea mai bună mână de poker câștigă. Miza principală și fiecare miză secundară este împărțită separat, fiecare fiind acordată celei mai bune mâini de poker de la jucătorii care au format respectiva miză/miză secundară și care însă sunt în mână.

Este posibil ca mai mulți jucători să dețină aceeași mână de poker de cinci cărți. Dacă aceasta este și mâna cea mai bună, miza este împărțită egal între cele mai bune mâini. Cenți impari sunt acordați în ordinea acelor de ceasornic începând cu primul jucător de la buton.

Este selectată cea mai bună mână de poker de cinci cărți folosind exact două dintre cele patru cărți hole ale jucătorului și trei din cele cinci cărți comune.
Secțiunea Mâinile de poker descrie ierarhia mâinilor de poker.

Greșeli obișnuite la interpretarea mâinilor Omaha

Există anumite tipuri de mâini Omaha pe care jucătorii familiari cu Texas Hold'em însă care sunt noi la Omaha le interpretează deseori greșit, de obicei încercând să folosească doar o carte din mână. Două exemple de atenționare urmează:

Mâna: A♣ K♦ T♦ 8♥
Masa: K♣ 9♣ 6♣ 6♥ Q♣

Jucătorii noi cred deseori că aici au o culoare, însă nu se poate face culoare cu această mână dacă se folosesc exact două cărți hole. Cea mai bună mână formată de aceste cărți este K♦ K♣ 6♣ 6♥ A♣.

Mâna: T♥ 9♥ 7♣ 6♣
Masa: K♠ K♣ T♣ T♦ 5♦

Jucătorii noi deseori văd aici un ful, însă cea mai bună mână care folosește exact două cărți hole este de fapt doar un brelan, T♥ T♣ T♦ K♠ 9♥

Ridicarea de la masă

Dacă un jucător dorește să ia o pauză, acesta intră în modul ridicare. În modul ridicare, jucătorul continuă să fie la masă, însă nu va primi cărți și nu va plăti niciun blind. Jucătorul va rămâne în modul ridicare până când se decide să participe din nou la acțiune.

Dacă jucătorul rămâne ridicat timp de mai mult de 10 minute, acesta va fi scos de la masă și va reveni în lobby.

Dacă jucătorul ratează rândul său pentru a pune orice blind în timp ce este ridicat de la o masă, acesta va trebui să aștepte din nou rândul său pentru a pune din nou Blind mare.

În caz de probleme

Dacă un jucător pierde conexiunea cu serverul jocului când acțiunea ajunge la acesta, serverul va aștepta mai întâi să se termine durata normală permisă pentru decizii și, după aceea, mai așteaptă suplimentar 20 de secunde pentru ca jucătorul să se reconecteze. Dacă jucătorul nu sa reconectat în acest timp, decizia este luată automat pentru acesta.

Decizia automată va fi sec dacă este posibil, altfel va fi renunțare. În plus, jucătorul va fi setat ca fiind ridicat la finalul mâinii.

În cazul improbabil al unei erori de server care împiedică finalizarea mâinii, mâna va fi anulată și toate pariurile returnate jucătorilor. Fiecare pariu nedecis și nerezolvat de la jocurile incomplete va fi anulat după 90 de zile și va fi donat în scopuri caritabile.

Banzai

Banzai este o variantă de Texas Hold'em și Omaha. Acesta respectă aceleași reguli, însă cu unele diferențe.

Jucătorii au voie să se așeze la masă doar cu sume egale cu de 10 ori valoarea blind mare. Jucătorii pot face rebuy și completare doar pentru ca suma finală disponibilă să fie egală cu 10 blind mare. Jucătorii pot juca la maxim 2 mese Banzai per miză.

Când un jucător iese de la o masă cu peste 10 blind mare la o anumită miză, acesta va fi rugat să se înscrie cu aceeași sumă când deschide o nouă masă în următoarele 30 de minute. Datorită felului jocului, ne rezervăm dreptul de a exclude un jucător de la jocurile Banzai dacă, la discreția noastră, credem că nu joacă etic.

Regulile jocului pe bani

Generalități

1. În orice moment Unibet va avea în vedere ca prioritate principală interesul și imparțialitatea jocului în procesul său decizional. Circumstanțele deosebite pot dicta uneori ca deciziile în scopul imparțialității să aibă prioritate asupra regulilor tehnice.

2. Mesele sunt atribuite aleatoriu, însă se vor favoriza mesele la care jucătorii au mai jucat și mesele cu cel mai mic număr de jucători.

3. Butonul crupierului este atribuit aleatoriu la prima mână de joc pe bani la o masă nouă.

4. Blind-ul mare este acordat următorului jucător în ordinea acelor de ceasornic de la blindul mare al ultimei mâini. Dacă blind-ul mare de la ultima mână este încă pe masă, este acordat acestui jucător blind-ul mic. Butonul crupierului este acordat primului jucător aflat înaintea celui care a jucat în ultima mână (de obicei blind-ul mic de la ultima mână).

5. IDacă doar doi jucători primesc cărți, blind-ul mic este butonul crupierului

6. Nu există limită la numărul de plusări permise

Ridicarea de la masă

7. Este activată ridicarea globală de la masă când jucați mai multe jocuri pe bani simultan și intrați în modul ridicare la unul dintre acestea. După ce faceți acest lucru, veți intra în modul ridicare și la celelalte mese, începând cu următoarea mână, cu excepția situației prevăzute la punctul 8.

8. Opțiunea de ridicare la următorul blind mare vă permite să intrați automat în modul ridicare atunci când ați primi un blind mare. Dacă jucați la mai multe mese, veți intra în modul ridicare la fiecare în momentul în care vă vine rândul să puneți blind mare.

9. Atunci când activați ridicarea globală aveți la dispoziție 500 de secunde pentru a reveni la mese. Dacă nu reveniți în această perioadă, veți fi scos de la jocurile respective.

Rezerva de timp și Deconectările

10. În cazul unei deconectări, aveți la dispoziție treizeci de secunde să reveniți la joc în timpul unei mâini aflate în desfășurare. Fiecare mână începe cu o rezervă de timp minimă de zece secunde. Rezerva de timp este alimentată cu 0,25 secunde la fiecare mână jucată. Deci, puteți avea între zece și treizeci de secunde ca rezervă de timp. Rezerva de timp nu este globală, deci fiecare masă are propria sa rezervă de timp.

Jocul lipsit de etică

11. Poker-ul este un joc individual (nu de echipă). Orice acțiune sau discuție pe chat care are ca scop ajutoarea unui alt jucător nu este etică și este interzisă.

12. Jocul lipsit de etică, cum ar fi soft-play-ul (jocul mai puțin agresiv față de un partener) și dumping-ul de jetoane (pierderea intenționată de jetoane către un partener) poate avea ca rezultat penalizări, inclusiv confiscarea fondurilor din contul vinovatului și/sau închiderea contului.

13. Dvs. acceptați și recunoașteți că ne rezervăm dreptul, ambele la discreția noastră, de a colecta, procesa și înregistra în bazele noastre de date informațiile în legătură cu modul dvs. de joc, datele personale, depunerea de fonduri și orice alte informații respunzătoare și cercetări care ne ajută să împiedicăm orice fraudă, complicitate sau comportament neadecvat.

14. Unibet revizuiește în mod regulat modul de joc pentru a căuta încălcări ale regulilor noastre și pentru a asigura integritatea jocurilor noastre. Poate fi necesară reținerea câștigurilor jucătorului până la finalizarea analizei modului de joc.

15. Nu aveți voie să folosiți nici un tip de joc automat, inteligență artificială, inclusiv, fără a se limita la, „roboți” sau orice interacțiune din cadrul poker-ului Unibet care nu este rezultatul direct al utilizării de către dvs. a Software-ului în scopul pentru care a fost conceput.

16. Acceptați și recunoașteți faptul că ne rezervăm dreptul, la propria noastră discreție, să detectăm și să împiedicăm utilizarea de programe interzise, inclusiv, fără a se limita la, trackere de mâini, HUD-uri (afișaje heads up) și tehnici de captură a ecranului. Acești pași pot include, fără a se limita la, examinarea programelor software care rulează în același timp cu software-ul de poker de la Unibet pe dispozitivul Jucătorului.

17. Sunteți de acord că nu veți încerca să ocoliți, interfera cu sau bloca aceste măsuri, inclusiv, fără a se limita la, utilizarea de software terț care ocolește, interferează cu,

maschează sau blochează astfel de măsuri. Orice încercare de restricționare a software-ului de poker. Unibet în această direcție va îndreptăți Unibet să suspende sau să blocheze imediat orice serviciu Unibet oferit dvs.

Comportamentul fraudulos

18. În cazul în care un jucător a încercat sau s-a angajat într-o activitate fraudulentă, necinstită, nelegală sau incorectă folosind Jocul lipsit de etică sau orice altă manipulare a jocului, jucare automată, Dumping de jetoane, Complicitatea jucătorului sau realizarea oricărei plăți frauduloase, inclusiv, fără a se limita la, utilizarea de cărți de credit furate sau returnare frauduloasă a banilor sau spălarea banilor - Unibet va lua măsurile pe care le consideră potrivite, inclusiv, fără a se limita la:

    18.1. Confiscarea fondurilor din contul Jucătorului

    18.2. Suspendarea sau închiderea contului Jucătorului din cauza încălcării Termenilor.

    18.3. Dezvăluirea de astfel de informații (inclusiv identitatea Jucătorului) către instituții financiare, autorități relevante sau partenerii terți ai Unibet pentru a împiedica frauda și pentru a garanta securitatea poker-ului de la Unibet.

    18.4. Inițierea de măsuri legale împotriva unui Jucător

19. Complicitatea este situația în care doi sau mai mulți jucători încearcă să câștige un avantaj incorect prin partajarea cunoștințelor despre cărțile lor sau a altor informații de la masa de joc. Orice jucător care este complice sau încearcă să fie complice cu un alt jucător în timp ce folosește poker-ul Unibet va fi interzis de la folosirea poker-ului Unibet și a oricăror servicii conexe Unibet, iar contul jucătorului poate fi suspendat sau închis imediat.

20. Facem tot posibilul de a investiga plângerile primite legate de jucători suspectați de complicitate.

21. În nicio circumstanță nu vom fi responsabili în niciun fel de orice pierdere pe care dvs. sau un alt jucător o poate suferi ca urmare a complicității sau a altei activități ilegale și nu vom fi obligați să luăm nicio altă măsură în cazul suspectării unei complicități.

Dumping-ul de jetoane

22. Definită ca situația în care orice jucător pierde intenționat o mână pentru a transfera intenționat jetoanele sale către un alt jucător. Orice jucător care participă sau încearcă să participe la Dumping-ul de jetoane cu orice alt jucător – inclusiv să fie cel care primește fondurile poate fi suspendat pentru investigație sau interzis permanent de la utilizarea serviciilor Unibet. În astfel de circumstanțe, Unibet nu este obligată în niciun fel să returneze jucătorului niciun ban.

Probleme cu serverul

23. În cazul defectării serverului, mâinile aflate în desfășurare la fiecare masă vor fi restabilite prin repetarea acestor mâini. Numărul de jetoane ale fiecărui jucător va fi resetat la valoarea de la începutul mâinii.

Înțelegerea și respectarea regulilor

24. Prin jucarea unei mâini de la un joc pe bani, jucătorul recunoaște că a citit, înțeles și că este de acord să respecte toate Regulile. Unibet își rezervă dreptul de a modifica orice regulă fără o notificare prealabilă.

Regulile turneului

Această secțiune a ghidului descrie doar Regulile turneului și Tipurile de turnee.

Consultați secțiunea Lobby pentru toate turneele pentru descrieri detaliate privind modul de acces la turnee din client. Regulile turneului prezentate aici au rolul de completa Termenii serviciului, nu să-l înlocuiască. În cazul în care există o discrepanță între Regulile turneului și Termenii serviciului, Termenii serviciului prevalează.

General

25. În orice moment Unibet va avea în vedere ca prioritate principală interesul și imparțialitatea jocului în procesul său decizional. Circumstanțele deosebite pot dicta uneori ca deciziile în scopul imparțialității să aibă prioritate asupra regulilor tehnice.

26. Toate turneele vor începe exact la ora programată menționată în Lobby pentru toate turneele. Unibet își rezervă dreptul de a întârzia sau anula un turneu fără o notificare prealabilă.

27. Informațiile importante despre fiecare turneu, inclusiv structura la blind, durata rundelor, rebuy și informații despre pauze, pot fi găsite în Lobby-ul specific pentru turneu. Unibet își rezervă dreptul de a modifica parametrii oricărui turneu în orice moment fără notificare.

28. Locurile sunt atribuite aleatoriu. Schimbările de locuri nu sunt permise. Dacă un jucător se înregistrează la un turneu și nu este conectat la momentul începerii turneului, acesta va fi așezat automat la masă. Acest jucător va pune blind-uri până când rămâne fără jetoane sau până când se conectează pentru a juca.

29. Butonul va fi poziționat la ultimul loc ocupat pentru a începe jocul

30. Nu există limită la numărul de plusări permise

31. Premiile vor fi acordate conform celor declarate în Lobby-ul specific pentru turneu, cu excepția cazului în care turneul este anulat (consultați Politica de anulare a turneelor de la Unibet). Tipul de structură a premiilor folosit depinde de mai mulți factori, inclusiv numărul de participanți și numărul de jucători de la fiecare masă. Structura premiilor nu este finalizată înainte de terminarea înregistrării.

32. Late Înregistrare târzie: Înregistrarea târzie este disponibilă la majoritatea turneelor. Durata perioade de înregistrare târzie variază, însă va fi afișată mereu în caseta de

dialog Informații turneu care poate fi văzută în Lobby-ul pentru toate turneele. Ora de înregistrare târzie este măsurată în niveluri de turneu.

De exemplu, dacă lobby-ul indică faptul că turneul are 4 niveluri de înregistrare târzie, înregistrarea târzie se va închide după ce se termină al 4-lea nivel din turneu. Înregistrarea târzie se va închide mai devreme dacă sunt eliminați suficienți jucători pentru a începe plățile. Vă rugăm să rețineți că jucătorii au permisiunea să participe doar o singură dată la turneu, cu excepția cazului în care este permisă re-intrarea, conform celor specificate în Lobby-ul pentru toate turneele.

Nu este permis ca un jucător să folosească mai multe conturi pentru a intra de mai multe ori la un singur turneu, iar acest lucru poate rezulta în penalizări, inclusiv o avertizare, descalificare din turneu (cu renunțarea parțială sau completă la câștiguri) și excluderea de la Unibet.

33. Anularea înregistrării: Majoritatea turneelor permit anularea înregistrării până cu câteva minute înainte de începerea evenimentului. Ora exactă la care nu se mai poate anula înregistrarea este specificată în caseta de dialog Informații turneu de la fiecare turneu și poate varia de la un eveniment la altul.

    Jucătorii vor primi banii înapoi pentru turneu prin aceeași metodă de plată pe care au folosit-o la înregistrare, fie bani fie bilet la turneu. Jucătorii care și-au câștigat locurile lor printr-un turneu satelit își pot anula înregistrarea dacă evenimentul o permite. Însă vor primi un Bilet la turneu în schimbul locului lor.

    Rețineți că anumite turnee satelit se vor termina după începerea turneului țintă, însă pe durata Înregistrării extinse. În astfel de cazuri, câștigătorii de satelit vor fi așezați direct la evenimentul țintă după terminarea satelitului.

34. Orele de înregistrare și de anulare a înregistrării pot varia între turnee de diferite tipuri. Nu toate turneele permit anularea înregistrării. Aceste informații vor fi evidențiate de obicei în momentul înregistrării. Consultați Lobby-ul pentru toate turneele și caseta de dialog.

    Informații turneu pentru detaliile exacte de înregistrare pentru fiecare turneu. Unibet își rezervă dreptul de a modifica orele de înregistrare și de anulare a înregistrării fără o notificare prealabilă.

Valoarea buy-in-ului și Taxa de intrare

Se aplică următoarele reguli:

35. Există sumă fixă de buy-in și o taxă de intrare pentru fiecare turneu. Taxa de intrare este de obicei circa 10% din valoarea buy-in. Un procent din valoarea cumulată a buy-in-ului de la toți jucătorii din turneu poate fi adunată sub forma unui premiu în bani.

36. După ce a trecut perioada de anulare a înregistrării pentru un turneu sau turneul a început, jucătorii nu mai pot anula înregistrarea. Buy-in-ul și taxa de intrare nu sunt returnabile.

37. Unele turnee pot avea o cerință minimă la înregistrare. Dacă înregistrarea nu îndeplinește cerințele minime, turneul este anulat. Dacă turneul este anulat, jucătorii primesc banii înapoi pentru buy-in și taxa de intrare.

38. Jetoanele turneului nu au o altă valoare în afara de cea de contorizare din turneu. Jetoanele turneului nu pot fi preschimbate în bani.

Notă:
*Nu există buy-in și taxă de intrare la Turneele Freeroll. Însă, pot exista cerințe pentru a putea intra la Freeroll.

Structura premiului

39. Informații complete despre structura premiilor turneului se pot găsi la Lobby-ul specific pentru turneu din lobby-ul turneului Managementul Unibet își rezervă dreptul de a modifica programul, structura și/sau plata turneului sau să anuleze orice turneu fără o notificare prealabilă.

Ridicarea de la masă

40. Spre deosebire de un joc pe bani, atunci când un jucător se ridică de la masă într-un joc de la un turneu, acesta primește cărți la fiecare mână și sunt puse blind-uri și anteuri din jetoanele sale ca în mod normal. Un jucător care se ridică de la masă într-un turneu poate fi văzut ca un jucător care renunță imediat la fiecare mână atunci când îi vine rândul. Dacă un jucător nu revine în turneu, acesta renunță la toate sumele plătite pe buy-in și taxa de intrare.

Eliminările

41. Majoritatea turneelor se termină când un jucător adună toate jetoanele aflate în joc sau când toți jucătorii rămași primesc același premiu (de exemplu, dacă turneul acordă cinci premii identice la primii cinci jucători, turneul se poate termina când mai rămân cinci jucători).

    Dacă sunt eliminați doi sau mai mulți jucători la aceeași mână, un jucător care a avut mai multe jetoane la începutul mâinii termină mai bine poziționat decât un jucător cu mai puține jetoane. Dacă au început mâna mai mulți jucători cu același număr de jetoane, ordinea la final va fi decisă aleatoriu.

    La jocul „mână cu mână”, doi sau mai mulți jucători eliminați în timpul unei singure mâini „sincronizate” sunt tratați ca fiind eliminați simultan, chiar dacă se aflau la mese diferite.

Echilibrarea mesei

Se aplică următoarele reguli:

42. Table Echilibrarea mesei are loc pe măsură ce jucătorii sunt eliminați din turneu. Jucătorii rămași sunt mutați și mesele sunt consolidate până când rămâne doar o singură masă în turneu. Jucătorii vor fi anunțați printr-un mesaj că mesele sunt consolidate.

    Sistemul de poker selectează aleatoriu jucătorul pentru a-l muta la una dintre mesele cu cei mai mulți jucători rămași. Jucătorul este mutat la una din mesele cu cei mai puțini jucători rămași. Jucătorul care este mutat este așezat la noua masă cât mai departe posibil de blind-ul mare, în funcție de locurile disponibile.

Mână cu mână

43. At În anumite etape ale turneului (de exemplu, atunci când premiul în bani crește semnificativ cu următorii jucători eliminați) și când a mai rămas mai mult de o masă, turneul poate fi jucat „mână cu mână”. Aceasta înseamnă că dacă o masă termină mâna sa înaintea altei mese (sau altor mese), respectiva masă așteaptă ca și restul meselor să termine înainte să fie împărțită următoarea mână. În timpul jocului mână cu mână, toate eliminările din timpul mâinii „sincronizate” (chiar și de la mese diferite) sunt considerate că s-au întâmplat simultan, în scopul stabilirii ordinii la final. Ordinea la final este astfel bazată pe compararea numărului de jetoane, nu în funcție de cine a pierdut jetoanele mai devreme.

Câștigurile turneului

44. All Toate câștigurile sunt adunate în contul jucătorului imediat ce acesta este eliminat din turneu (sau când turneul se termină în cazul în care jucătorul l-a câștigat).

Regulile casei

45. Casa își rezervă dreptul să facă următoarele:

- Să descalifice orice jucător care nu respectă regulile turneului sau care se comportă inadecvat în timpul unui turneu
- Să ia alte acțiuni împotriva respectivilor jucători, dacă este necesar, inclusiv să confiște fonduri și/sau să li se interzică accesul pe site
- Să modifice ora turneului, premiul garantat sau orice aspect al turneului, cu notificarea prealabila a jucatorilor
- Să modifice regulile și să ia deciziile finale la toate problemele legate de turneu atunci când apar

Regula butonului

46. La turnee, Unibet folosește o regulă a butonului care se asigură că fiecare jucător va primi blind-ul mare exact o singură dată pe tură. Blind-ul mare nu va sări niciodată peste un jucător și nu va ajunge niciodată de două ori la rând la același jucător. Când jucătorii sunt eliminați, această regulă va rezulta într-o mână care nu are blind mic sau butonul se blochează în aceeași poziție timp de mai multe mâini.

    Suntem de părere că poziția blind mare are cel mai drastic efect asupra participării la turneu a jucătorilor și, astfel, sistemul asigură o corectitudine maximă. Când doi jucători rămân la masa finală, butonul va pune blind-ul mic și va acționa primul la runda de deschidere.

Pauzele sincronizate

47. Turneele cu pauze sincronizate vor intra în pauză la minutul 55 al fiecărei ore. De exemplu, un turneu care începe la ora 07:25 va intra în pauză la 07:55, 08:55, 09:55 și în fiecare oră următoare până la terminarea turneului. Turneele de acest tip pot fi identificate după fraza „Turneul intră în pauză la minutul 55 al fiecărei ore”. În toate situațiile, turneul va aștepta ca mâinile de la mese să se termine înainte ca perioada de pauză să înceapă. Aceasta înseamnă că la anumite mese, pauza va dura puțin mai mult decât la alte mese. Dacă un turneu este la primul său nivel la minutul 55 al primei ore, acesta nu va intra în pauză, indiferent dacă folosește sau nu pauze sincronizate.

Deconectările și Ridicarea de la masă

48. Prin participarea la un turneu, jucătorul acceptă riscul deconectării de la Internet din cauza problemelor cu conexiunea dintre calculatorul său și servere, întârzierea sau blocarea sau oricare altă problemă de la calculatorul jucătorului sau de la Internet.

- Unibet nu acceptă nicio responsabilitate pentru deconectarea unui jucător, cu excepția defectării unui server

- Deși fiecare utilizator este responsabil de propria sa conexiune la Internet, Unibet face eforturi pentru a proteja jucătorii care sunt deconectați în etapele finale ale unui turneu pe bani reali permițând un timp suplimentar pentru reconectare

- Dacă expiră timpul pentru un jucător în timpul unei mâini, conectat sau deconectat, se va renunța la mâna sa dacă există acțiune sau se face sec dacă nu există acțiune

- Dacă un jucător nu se conectează înainte de începerea unei mâini, acesta va primi cărți și se va pune blind și/sau ante. Nu există nicio regulă împotriva ridicării de la masă a unui jucător. Jucătorul care face acest lucru va continua să aibă blinduri și ante-uri puse și va primi în continuare cărți. Doi sau mai mulți jucători nu au voie să se înțeleagă să se ridice simultan de la masă indiferent dacă sunt la aceeași masă sau mese diferite.

Jocul lipsit de etică

49. Poker-ul este un joc individual (nu de echipă). Orice acțiune sau discuție pe chat care are ca scop ajutoarea unui alt jucător nu este etică și este interzisă. Jocul lipsit de etică, cum ar fi soft-play-ul (jocul mai puțin agresiv față de un partener) și dumping-ul de

jetoane (pierderea intenționată de jetoane către un partener) poate avea ca rezultat penalizări, inclusiv confiscarea fondurilor din contul vinovatului și/sau închiderea contului. Unibet revizuiește în mod regulat modul de joc pentru a căuta încălcări ale regulilor noastre și pentru a asigura integritatea jocurilor noastre. Poate fi necesară reținerea câștigurilor jucătorului până la finalizarea analizei modului de joc.

Probleme cu serverul

50. În cazul defectării serverului, mâinile aflate în desfășurare la fiecare masă vor fi restabilite prin repetarea acestor mâini. Numărul de jetoane ale fiecărui jucător va fi resetat la valoarea de la începutul mâinii. În circumstanțe speciale, atunci când un turneu trebuie anulat din cauza unei defectări sau din alt motiv, jucătorii vor fi compensați în conformitate cu politica Unibet de Anulare a turneului.

Înțelegerea și respectarea regulilor

51. Prin participarea la turneu jucătorul recunoaște că a citit, înțeles și că este de acord să respecte toate Regulile. Unibet își rezervă dreptul de a modifica orice regulă fără o notificare prealabilă.

Politica de anulare a turneului

În situația neplăcută în care un turneu cu mai multe mese sau Sit & Go este anulat din cauza unei probleme apărute în sistemul software de poker al UNIBET, se vor aplica următoarele reguli, în funcție de stadiul turneului.

52. Turneul este anulat înainte de a începe:

- Jucătorii vor primi înapoi integral suma plătită ca buy-in și taxă de participare, inclusiv orice înregistrări multiple. În cazul înregistrării cu tichet, acesta va fi recreditat.

53. Turneul a început, dar jucătorii nu sunt încă „în bani” (nu au ajuns la premii):

- Jucătorii rămași vor primi înapoi taxa de participare, inclusiv sumele plătite ca re-buy și add-on.
- Potul alimentat de jucători este împărțit în două poturi egale. Primul fond de premii va fi împărțit egal între toți jucătorii rămași. Al doilea fond de premii va fi împărțit între toți jucătorii, proporțional cu numărul de jetoane deținute.
- Excepție: dacă Turneul este un freeroll, fondul de premii adăugat este împărțit chiar dacă nu este unul alimentat de jucători.

54. Turneul a început, iar jucătorii sunt „în bani” (au ajuns la premii):

- Jucătorii rămași vor primi înapoi taxa de participare, inclusiv sumele plătite ca re-buy și add-on.
- Dacă jucătorii nu sunt la masa finală, fiecare dintre ei va primi cel mai mic premiu rămas, iar restul potului va fi împărțit proporțional cu numărul lor de jetoane.
- Dacă jucătorii sunt la masa finală, fondul de premii este redistribuit conform ICM (Modulul independent cu privire la jetoane), dacă sunt „în bani”.
- Dacă turneul plătește valori non-monetare, (precum tichete, învârtiri gratuite sau locuri la masă), fondul de premii va fi transformat în fonduri obișnuite, care vor fi distribuite în conformitate.

În situația neplăcută în care un turneu HexaPro este anulat din cauza unei probleme apărute în sistemul software de poker al UNIBET, se vor aplica următoarele reguli:

55. Politica de anulare a turneului HexaPro

- Taxa de participare este restituită către toți jucătorii rămași
- Toți jucătorii rămași primesc 10% din fondul de premii
- Fondul de premii rămas este împărțit conform ICM (Modulul independent cu privire la jetoane).

Dacă turneul anulat este un turneu de tip „bounty”, atunci jucătorul primește propria sa valoare „bounty”.

Ne rezervăm dreptul de a modifica rapoartele de plată în caz de anulare, respectiv să modificăm această politică.

În caz de neînțelegeri, decizia conducerii Unibet este finală.

Tipuri de turnee

HexaPro

HexaPro este cel mai rapid mod de a câștiga de până la 1.000 de ori suma buy-in. Fiecare HexaPro are un fond de premiere atribuit aleatoriu și vă oferă șansa de a juca pentru până la 100.000 €. Și cu buy-in începând de la 1 €, este cel mai incitant format de poker, pe care îl poate juca oricine!

Cum funcționează

HexaPro este un joc de Sit & Go cu 3 mâini, desfășurat în ritm rapid, cu buy-in între 1 € și 100 €. Fiecare HexaPro are un premiu aleatoriu, din intervalul 1,5 – 1.000 de ori suma de buy-in!

După ce intrați în clientul de poker, deschideți secțiunea lobby a HexaPro făcând clic/apăsând pe fila **HexaPro** din lobby-ul principal.

Lobby HexaPro:

În lobby-ul HexaPro, selectați suma buy-in și faceți clic/apăsați pe butonul **JUCAȚI**. Sunt disponibile șapte nivele de buy-in: **1 €**, **2 €**, **5 €**, **10 €**, **25 €**, **50 €** și **100 €**.

După ce faceți clic/apăsați pe butonul **JUCAȚI**, vi se va afișa căsuța de dialog pentru confirmare în care trebuie să vă confirmați opțiunile.

Căsuța de dialog pentru confirmarea HexaPro:

În căsuța de dialog pentru confirmare, selectați numărul de jocuri pe care doriți să le jucați și apăsați pe butonul **ÎNSCRIERE**. După aceasta, vor începe jocurile HexaPro, în numărul ales.

Premii

Diferitele fonduri de premiere și probabilitățile asociate acestora sunt detaliate mai jos:

HexaPro €1	HexaPro €2	HexaPro €5	HexaPro €10	HexaPro €25	HexaPro €50	HexaPro €100	Probabilități
€1,000	€2,000	€5,000	€10,000	€25,000	€50,000	€100,000	1 în 100,000
€100	€200	€500	€1,000	€2,500	€5,000	€10,000	5 în 100,000
€25	€50	€125	€250	€625	€1,250	€2,500	100 în 100,000
€10	€20	€50	€100	€250	€500	€1,000	4600 în 100,000
€5	€10	€25	€50	€125	€250	€500	14,000 în 100,000
€3	€6	€15	€30	€75	€150	€300	25,000 în 100,000
€1.5	€3	€7.5	€15	€37.5	€75	€150	56,294 în 100,000

Rake-ul echivalent este de 6.853%

Rapoarte de plată

Câștigătorul obține întregul fond de premiere dacă multiplicatorul este mai mic sau egal cu de 10 de ori suma buy-in. În caz contrar, câștigătorul obține 80%, jucătorul de pe locul 2 obține 12% și jucătorul de pe locul 3 obține 8%.

Contul dvs. va fi creditat automat cu câștigurile din fondul de premiere, la scurt timp după încheierea jocului. Puteți vedea rezultatele jocului în zona de Profil a clientului ('**ISTORIC**' -> '**HEXAPRO'**). Vă rugăm să contactați echipa de Asistență clienți dacă nu v-ați primit câștigurile.

Stiva de început

Jocurile HexaPro au o stivă de început de 500 de jetoane pentru toți multiplicatorii.

Structura de blind

Pariurile Ante se plătesc începând de la Nivelul 2 și structura de blind completă poate fi consultată mai jos:

Nivel	Blind mic	Blind mare	Ante
1	10	20	Nimeni
2	15	30	4
3	20	40	5
4	25	50	6
5	30	60	7
6	40	80	10
7	50	100	12
8	60	120	15

9	75	150	20
10	100	200	25
11	125	250	30
12	150	300	40
13	200	400	50
14	250	500	60
15	300	600	70
16	350	700	85
17	400	800	100
18	500	1000	125
19	600	1200	150
20	700	1400	175
21	800	1600	200
22	900	1800	225
23	1000	2000	250
24	1200	2400	300
25	1400	2800	350
26	1600	3200	400
27	1800	3600	450

28	2000	4000	500

Durată nivel blind

Viteza nivelului de blind diferă în funcție de multiplicator – blindurile cresc mai rapid în jocurile HexaPro cu multiplicator mic și mai lent pentru jocurile cu multiplicator mare:

Coeficient	Timp
1.5x	1 minut
3x	2 minute
5x	3 minute
10x	3 minute
25x	4 minute
100x	4 minute
1000x	4 minute

Amestecarea cărților

La oricare dintre aceste jocuri este folosit un pachet de cărți de joc. Pachetul este amestecat după fiecare înfruntare.

În cazul pierderii conexiunii

Participând la HexaPro, jucătorul acceptă riscul deconectării de la Internet din cauza problemelor de conexiune dintre computerul său și servere, întârziere sau blocare sau alte probleme cu care se confruntă computerul jucătorului sau rețeaua de Internet.

Unibet nu acceptă nicio responsabilitate pentru deconectarea unui jucător, cu excepția defectării unui server.

Chiar dacă fiecare utilizator este responsabil pentru propria sa conexiune la Internet, Unibet depune eforturi pentru a proteja jucătorii deconectați în timpul jocului de HexaPro, acordând timp suplimentar pentru reconectare.

Dacă un jucător nu se conectează înainte de începerea unei mâini, acesta va primi cărți și va pune orb și / sau ante. Nu există nicio regulă împotriva ridicării la masă a unui jucător. Jucătorul care se confruntă cu acest lucru va continua să aibă blinduri și ante-uri puse și va primi în continuare cărți. Doi sau mai mulți jucători nu trebuie să înțeleagă să se ridice simultan de la masă.

Dacă un jucător pierde conexiunea cu serverul jocului când acțiunea ajunge la acesta, serverul va aștepta mai întâi să se termine durata normală permisă pentru decizii și, după aceea, mai așteaptă suplimentar 20 de secunde pentru ca jucătorul să se reconecteze. Dacă jucătorul nu sa reconectat în acest timp, decizia este luată automat pentru acesta. Decizia automată va fi sec dacă este posibil, altfel va fi renunțare. În plus, jucătorul va fi setat ca fiind ridicat la finalul mâinii.

Spre deosebire de un Joc pe bani, când un jucător participă la un joc HexaPro, primește cărți în fiecare mână, iar pariurile blind și ante sunt publicate din stiva sa, ca în mod obișnuit. Un jucător care participă la HexaPro poate fi considerat a fi un jucător care își aruncă imediat fiecare mână atunci când îi vine rândul. Dacă un jucător nu revine la HexaPro, acesta renunță la toate sumele buy-in și taxele de participare.

În caz de probleme cu serverul

Vă rugăm să consultați site-ul nostru Anulare a turneului.

Jocurile HexaPro nefinalizate vor primi o rezoluție de încheierea în termen de 90 de zile.

Turnee garantate

La multe dintre turneele noastre, premiile sunt garantate să atingă o anumită valoare. Pentru a vedea toată gama de acest tip de turnee, vizitați Lobby-ul pentru toate turneele și filtrați programul turneelor după cuvântul „Garantat”.

Sit & Go

Un Sit & Go (S&G sau SNG) este un turneu care nu are o oră de start atribuită. Acesta începe atunci când toate locurile sunt ocupate. Există mai multe tipuri de Sit & Go, atât în forma satelit cât și în forma turneu cu premii în bani. Aceste turnee pot fi accesate de la secțiunea „SIT & GO” din
Lobby-ul principal. Majoritatea turneelor Sit & Go sunt de tip freezeout.

Turnee Freezeout

La un Turneu Freezeout, jucătorii încep cu un număr egal și fix de jetoane. Jucătorii de la mai multe mese concurează pentru jetoanele celorlalți pe măsură ce blind-urile și/sau ante-urile sunt incrementate. Atunci când rămâneți fără jetoane, sunteți eliminați de la turneu. Pe măsură ce jucătorii sunt eliminați, mesele sunt „rupte”, adică jucătorii sunt mutați pentru a păstra mesele pline sau „echilibrate” uniform. La final, ultimii jucători supraviețuitori care au jetoane sunt puși împreună la masa finală unde câștigător este jucătorul care câștigă toate jetoanele de la oponenții săi. Premiile în bani sunt acordate celor care termină în top în funcție de numărul de intrări la turneu.

Turneele satelit

Turneele satelit sunt evenimente de calificare la care premiile sunt buy-in-uri pentru alte turnee. Astfel, un jucător poate începe la un nivel (nu este necesar să fie cel mai de jos) și să avanseze la un nivel mai ridicat. Taxa de intrare pentru fiecare nivel este întotdeauna mai mare decât taxa pentru nivelul inferior, primul nivel fiind cel mai ieftin.

Consultați Lobby-ul specific pentru turneu de la Turneul satelit pentru a vede care sunt premiile turneului. Anumiți sateliți oferă chiar și pachete pentru turnee live în loc de bilete pentru turneul online!

Citiți mai multe: http://www.unibetopen.com/qualify/

Turneele Freeroll

Turneele Freeroll sunt turnee fără taxă de intrare sau buy -in inițial. Turneele Freeroll sunt marcate clar în Lobby-ul pentru toate turneele.

Turnee cu buy-in multiplu

La turneele cu buy-in multiplu, jucătorii în loc să aleagă un buy-in fix, pot alege dintr-un set de buy-in-uri minime și maxime. Numărul de jetoane de start este proporțional cu buy-inul.

Turneele Re-Buy

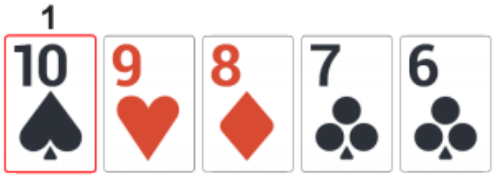
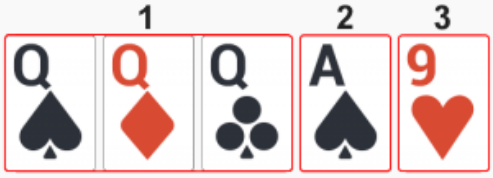
Un turneu rebuy e un turneu in care ai oportunittea sa achizitionezi jetoane in timpul turneului. In turneele obisnuite de tip "freezeout", in momentul in care ramai fara jetoane, automat esti eliminat din turneu. Intr-un turneu rebuy, ai posibilitatea sa cumperi jetoane pe parcursul unei perioade limitate de timp.

Mâinile de la poker

Atunci când se compară valoarea individuală a cărților, asul este cea mai mare carte. Un as poate fi folosit ca o carte cu valoarea unu pentru a face chinte sau chinte la culoare, însă în acest caz are valoare de carte mică. De exemplu, o chintă sau o chintă la culoare 2-3-4-5-6 este mai mare decât A-2-3-4-5. 10-J-Q-K-A este cea mai mare chintă sau chintă la culoare posibilă.

Dacă o mână se încadrează la mai multe definiții, este folosită cea mai puternică mână. De exemplu, 2-3-4-5-6 de Inimă roșie este o chintă la culoare, chiar dacă se încadrează la definițiile pentru chintă la culoare, culoare, chintă și carte mare.

Numele mâinii:	Exemplu de mână:	Tiebreaker:
Chintă la culoare Cinci cărți în secvență, toate din aceeași suită. Cea mai mare chintă la culoare posibilă (A-10) este denumită chintă regală.		Chintele la culoare sunt comparate după valoarea celei mai mari cărți (1). **Notă:** La o chintă la culoare 5, 4, 3, 2, A, asul are valoarea unu, făcând din aceasta o chintă la culoare cu valoarea 5, cea mai mică.
Careu Patru cărți de aceeași valoare și o altă carte diferită		Careurile sunt mai întâi comparate după valoarea celor patru cărți identice (1). Dacă sunt egale, cartea diferită (cunoscută și ca kicker) (2) este comparată.
Ful Trei cărți de aceeași valoare și o pereche de altă valoare		Fulurile sunt comparate mai întâi după valoarea tripletei (1) și dacă sunt la egalitate, după valoarea perechii (2)

Culoare Cinci cărți din aceeași suită		Culorile sunt comparate mai întâi după cartea cea mai mare (1), dacă sunt egale, după cartea cu a doua valoare (2) și așa mai departe (3,4,5)
Chinta Cinci cărți în secvență		Chintele sunt comparate după valoarea celei mai mari cărți (1). Notă: La o chintă 5, 4, 3, 2, A, asul este o carte mică, ceea ce face ca aceasta să fie o chintă cu valoare 5, cea mai mică posibilă.
Brelan Trei cărți de aceeași valoare și alte două cărți diferite		Brelanurile sunt mai întâi comparate după valoarea celor trei cărți identice (1), după aceea în funcție de valoarea celei mai mari cărți (diferite cunoscute ca fiind kickers) (2) și la final prin compararea celei mai mici cărți diferite
Două perechi Două perechi de valori diferite și o carte diferită		Două perechi sunt comparate mai întâi după valoarea perechii celei mai mari (1), după aceea la valoarea perechii mai mici (2) și la final după valoarea kicker (3)

Pereche Două cărți identice și trei cărți diferite		Perechea este mai întâi comparată după valoarea cărților identice (1) apoi după valoarea kicker-ilor (2, 3, 4) începând cu cartea cea mai mare și comparând până se face diferența
Carte mare Cinci cărți diferite		Cărțile mari sunt comparate după valoarea celei mai mari cărți (1) și dacă sunt identice, următoarea carte ca valoare (2) și așa mai departe (3, 4, 5)

Informații despre comisionul casei

Comisionul casei este o taxă încasată de Unibet de la fiecare mână de joc pe bani. Poate fi utilizată și pentru a descrie taxele de turneu și Sit & Go care sunt încasate la aceste jocuri.

Taxele turneului

Următoarele tabele prezintă buy-in-ul total și contribuția la valoarea premiilor, după aceea taxa pentru diferite tipuri de turnee Sit & Go și cu mai multe mese:

Sit & Go cu 5 mâini

€1 (€0.95 + €0.05)
€2 (€1.90 + €0.10)
€4 (€3.80 + €0.20)
€10 (€9.50 + €0.50)
€25 (€23.75 + €1.25)
€50 (€48.50 + €1.50)
€100 (€97.00 + €3.00)

Sit & Go cu 2 mâini

€1 (€0.97 + €0.03)
€2 (€1.94 + €0.06)
€4 (€3.88 + €0.12)
€10 (€9.70 + €0.30)
€25 (€24.25 + €0.75)
€50 (€48.50 + €1.50)
€100 (€97.00 + €3.00)
€200 (€194.00 + €6.00)

MTT

€1 (€0.90 + €0.10)
€4 (€3.60 + €0.40)
€10 (€9.00 + €1.00)
€25 (€22.50 + €2.50)
€50 (€45.00 + €5.00)
€100 (€90.00 + €10.00)

Comisionul casei la jocurile pe bani

Valoarea comisionului casei la un joc pe bani variază în funcție de miză și de joc. Acesta este decis printr-o sumă fixă și un procent. Procentul este un procent din miza totală care este făcută. Suma fixă este valoarea maximă care poate fi luată. Următorul tabel prezintă sumele în funcție de miză și joc:

Texas Hold'em:

Miza (Blind-uri €)	NL4 (0.02/0.04)	NL10 (0.05/0.10)	NL25 (0.10/0.25)	NL50 (0.25/0.50)	NL100 (0.5/1)	NL200 (1/2)	NL400 (2/4)
Comisionul %	1	3	5	5.5	6	6	6
Sumă fixă €	1	2	3	3	3	3	3

Omaha:

Miza (Blind-uri €)	PL4 (0.02/0.04)	PL10 (0.05/0.10)	PL25 (0.10/0.25)	PL50 (0.25/0.50)	PL100 (0.5/1)	PL200 (1/2)	PL400 (2/4)
Comisionul %	1	3	3	3.5	6	6	6
Sumă fixă €	1	2	3	3	3	3	3

Banzai Texas:

Miza (Blind-uri €)	NL1 (0.05/0.10)	NL5 (0.25/0.50)	NL20 (1/2)
Comisionul %	1	1	1
Sumă fixă €	3	3	3

Comisionul casei este luat doar de la mâinile care ajung la flop sau după aceea. Pentru fiecare mână comisionată, este încasat minim un cent. Comisionul este rotunjit la cel mai apropiat cent. Nu este încasat niciun comision de la mizele care se termină preflop, adică mizele unde fiecare jucător, mai puțin unul, renunță înaintea împărțirii primei cărți comune.

Dacă o mână de la un joc pe bani începe cu exact doi sau exact trei jucători care primesc cărți, suma fixă a comisionului pentru respectiva mână va fi 0,50 € la blind-urile 0,02/0,04, va fi 1,00 € la blind-urile 0,05/0,10 și va fi 1,50 € la blind-urile 0,10/0,25 sau mai mari.